



2 À 5
JOUEURS



À PARTIR
DE 14 ANS



45-60
MINUTES



LA FIÈVRE DANSANTE EST DE RETOUR...

En juillet 1518, une épidémie étrange frappe la ville de Strasbourg. En l'espace d'un mois plusieurs dizaines de personnes se mettent à danser sans raison apparente. Les danseurs fous s'agitent alors dans les rues de la ville, incapables de s'arrêter.

500 ans plus tard... la fièvre dansante est de retour. L'occasion pour certains habitants de profiter du chaos ambiant et de prendre le contrôle des lieux de la ville. Tout cela ne se fera malheureusement pas sans concurrence et seuls les plus téméraires ne finiront pas par rejoindre la danse.



⚠ TABLETOPIA ⚠

Attention : Cette version ne contient que la moitié des cartes événement par rapport au jeu dans sa version physique.

Afin de faciliter la prise en main du jeu dans **Tabletopia**, quelques éléments qui ne figurent pas dans la version physique ont été ajoutés :

- 1 La défausse des cartes lieu a été remplacée par une **zone de défausse** où chaque carte est visible. Nous invitons les joueurs à l'utiliser à chaque fois que l'un d'eux doit défausser une carte lieu. Cette zone devrait simplifier la recherche des cartes à chaque fois qu'un joueur utilise l'action "ça déménage". (voir page 9)





- 2 Des **plateaux joueur** ont été ajoutés afin de faciliter la mise en place de vos cartes lieu en début de partie. Étant donné que le nombre de cartes lieu varie en fonction du nombre de joueurs (voir page 3), il est possible que tous les emplacements de ces plateaux ne soient pas utilisés.



3 Astuces :

- Pour **distribuer directement les cartes lieu** dans la **main** des joueurs, faites un clic droit sur la pioche des cartes lieu, puis cliquez sur "**Deal**" et sélectionnez le nombre de cartes en fonction de votre configuration. Une fois que les joueurs auront tous choisi leurs cartes ils pourront ensuite les révéler sur leurs plateaux respectifs. (voir page 3)

- À chaque fois qu'un pion cohue  est activé (voir page 6), nous vous conseillons de presser la **touche F** avec le curseur sur le pion pour le coucher et signifier que celui ci est activé. Une fois les danseurs ajoutés, vous pourrez ensuite supprimer du plateau les pions cohue couchés. 

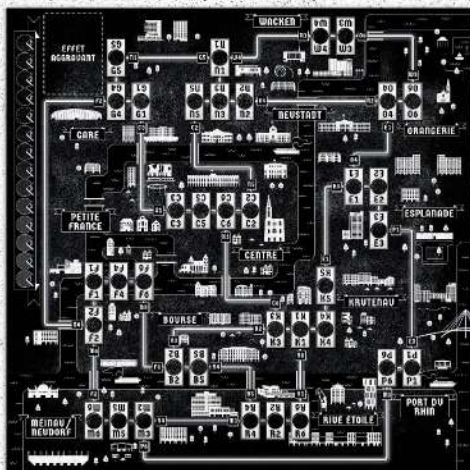


BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un trouble-fête qui devra défendre les lieux qu'il contrôle face à l'épidémie de danse qui envahit la ville. Certains lieux seront amenés à succomber face à l'épidémie ce qui alimentera le **compteur d'hystérie**. La partie s'arrête lorsque les joueurs arrivent à la fin du **compteur**, le vainqueur sera alors le joueur le moins touché par l'épidémie.

MATÉRIEL

· 1 plateau - 1 livret de règles



· 36 cartes lieu



· 42 cartes événement



· 5 cartes aide de jeu



· 6 cartes trouble-fête



· 2 dés épidémie



· 10 pions cohue



· 70 jetons danseur (recto) /rabat-joie (verso)



· 1 dé blanc - 1 dé noir



· 60 pions joueur






· 6 jetons quarantaine






· 1 pion accalmie



MISE EN PLACE

1. Posez le paquet de **cartes événement**, les **pions cohue** , le **pion accalmie**  et les **jetons danseur/rabat-joie**  à côté du plateau.
2. Distribuez aléatoirement 1 **carte trouble-fête** à chaque joueur, que chacun pose devant lui. Distribuez à chaque joueur une **carte aide de jeu**.
3. Chaque joueur prend ses **pions joueur** et son **jeton quarantaine**, en fonction du symbole indiqué sur sa **carte trouble-fête**.

RÉPARTITION DES LIEUX

Les **cartes lieu** représentent les lieux que les joueurs vont devoir défendre. Elles sont identifiées par une lettre qui indique le quartier dans lequel le lieu se situe et par un chiffre allant de 1 à 6 . En début de partie, ces cartes possèdent 3 **emplacements vides** . Chaque **carte lieu** est représentée par une **case** sur le plateau, **cases** connectées entre elles via des routes .

 Dans le cas des lieux connectés entre eux mais appartenant à des quartiers différents, la lettre et le chiffre de chaque lieu sont rappelés à proximité de la **case** du lieu auquel il est connecté.



Pour commencer, distribuez aléatoirement à chaque joueur, face cachée, autant de **cartes lieu** que ce qui est indiqué dans le tableau ci-après. Les joueurs regardent les cartes qu'on leur a distribué et défaussent chacun autant de cartes de leur main que ce qui est indiqué dans le tableau ci-après. (Les **cartes lieu** défaussées par les joueurs et les **cartes lieu** non distribués, s'il y en a, constituent une défausse).

- | |
|--|
| 2 joueurs : Chaque joueur reçoit 15 cartes et défausse 5 cartes de sa main. |
| 3 joueurs : Chaque joueur reçoit 12 cartes et défausse 4 cartes de sa main. |
| 4 joueurs : Chaque joueur reçoit 9 cartes et défausse 3 cartes de sa main. |
| 5 joueurs : Chaque joueur reçoit 7 cartes et défausse 2 cartes de sa main. |



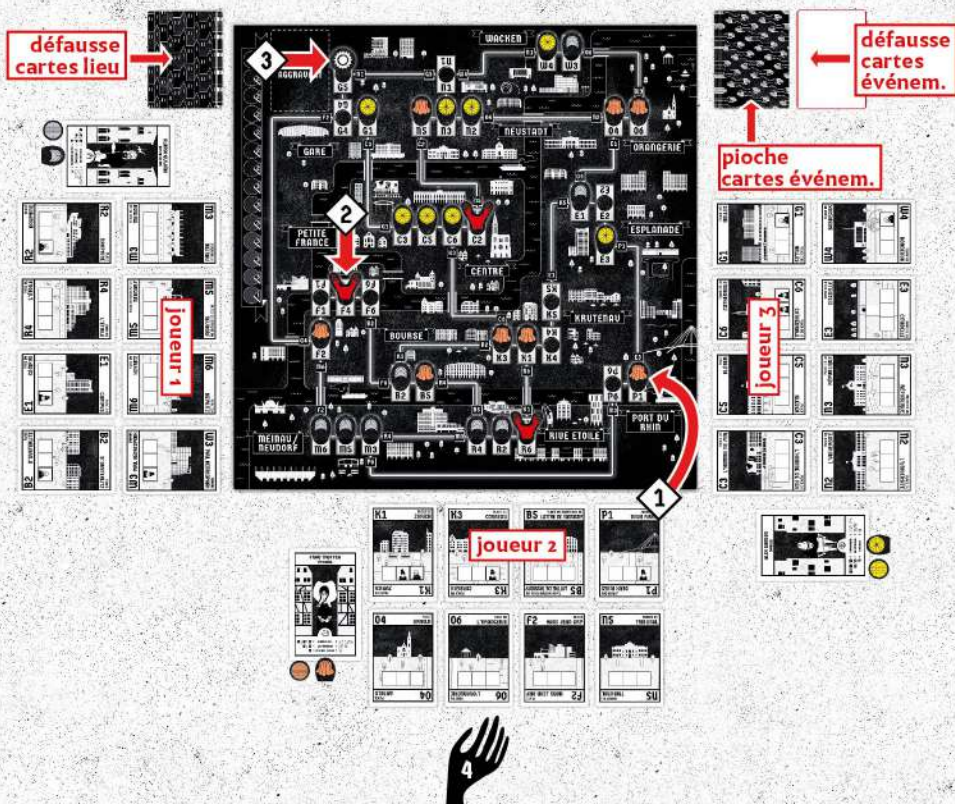
Ensuite chacun dispose devant lui, face visible, les **cartes lieu** qu'il a conservées et pose ses **pions joueur** sur chacune des **cases** du plateau correspondant aux **cartes lieu** devant lui ① (Les **pions joueur** restants sont rangés dans la boîte).

Ensuite chaque joueur reçoit autant de jetons **rabat-joie** (🎲) que ce qui est indiqué dans le tableau ci-après. Chacun dispose, comme il le souhaite, ses **rabat-joie** (🎲) sur les emplacements □ de ses **cartes lieu**.


(Pour plus d'informations concernant les rabat-joie, voir page 12).

- | | |
|-------------|------------------------------------|
| 2 joueurs : | Chaque joueur reçoit 5 rabat-joie. |
| 3 joueurs : | Chaque joueur reçoit 4 rabat-joie. |
| 4 joueurs : | Chaque joueur reçoit 3 rabat-joie. |
| 5 joueurs : | Chaque joueur reçoit 2 rabat-joie. |




Le **1^{er} joueur** est le moins bon danseur à cette table. Pour la mise en place, il pioche au hasard 3 cartes dans la défausse des **cartes lieu** et pose 1 **pion cohue** (👤) sur chaque **case** du plateau qui correspond aux lieux piochés ②. Puis il pioche 1 carte de plus dans la défausse des **cartes lieu** et pose le **pion accalmie** (🌀) sur la **case** correspondante ③. Enfin il remet les 4 cartes dans la défausse.

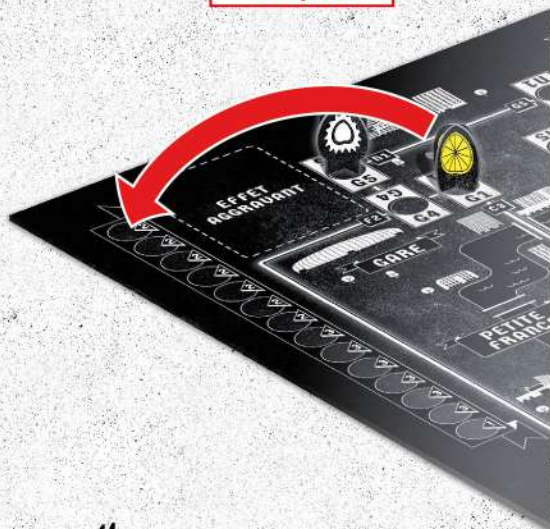


DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs possèdent donc à présent des **cartes lieu** et ont disposé leurs **piens joueur** sur le plateau pour indiquer quels sont les lieux qu'ils possèdent. Les autres **cases** laissées libres sur le plateau n'appartiennent à personne. Ce sont sur ces cases que viendront se poser, pendant la partie, d'autres **piens cohue** .

Au cours de la partie, des **danseurs**  vont envahir les lieux contrôlés par les joueurs. Les **danseurs**  se posent sur les **emplacements vides** des **cartes lieu**  (Chaque carte lieu comporte 3 emplacements au total).

Lorsque tous les **emplacements** d'une **carte lieu** sont occupés par des **danseurs** , le joueur perd immédiatement cette **carte lieu**. Il doit alors la poser sur le sommet de la défausse des **cartes lieu**  et retirer le **pion joueur** correspondant pour le poser sur la prochaine **case libre** (en partant du haut) du **compteur d'hystérie** , qui se trouve sur le plateau (seuls les **piens joueur** perdus peuvent être posés sur le **compteur d'hystérie**).














TOUR DE JEU




Chacun leur tour, dans le sens horaire, en commençant par le 1^{er} joueur, les joueurs vont effectuer les 4 actions ci-après.

Lorsqu'un joueur a effectué ses 4 actions c'est au joueur suivant de les effectuer.

❖ 1 D'abord jetez les 4 dés (**dé noir**, **dé blanc** et les 2 **dés épidémie**).

❖ 2 Puis, sur le plateau, activez tous les **piens cohue**  posés sur des lieux dont les chiffres correspondent aux résultats de vos **dés épidémie**  . Si un **pion cohue**  est activé et que celui-ci est connecté (via une route) à un ou plusieurs autres **piens cohue** , ceux-ci sont aussi activés .



Lorsqu'un **pion cohue**  est activé, tous les lieux détenus par des joueurs (y compris vous) qui sont connectés (via une route) à ce **pion cohue**  reçoivent 1 **danseur**  sur leurs **cartes lieu** correspondantes . On retire ensuite tous les **piens cohue**  qui viennent d'être activés du plateau.



 Si aucun **pion cohue**  n'est activé, le joueur actif tire une carte de la pioche événement et la lit. L'effet d'une **carte événement** est appliqué à tous les joueurs sauf si le texte stipule le contraire. Une fois l'événement appliqué, le joueur actif pose la carte au sommet de la défausse des **cartes événement** et reprend son tour à l'étape .

❖ 3 Ensuite, effectuez soit l'action correspondant au résultat de votre **dé noir**, soit l'action correspondant au résultat de votre **dé blanc**, ou ne faites rien.

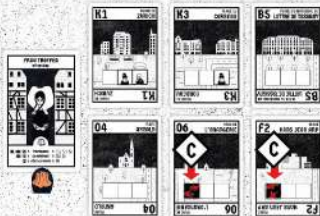
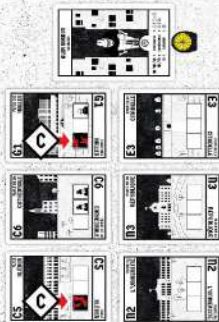
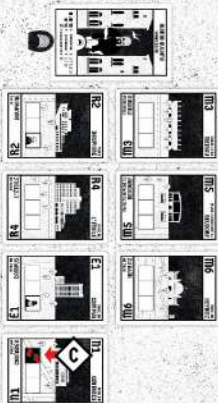
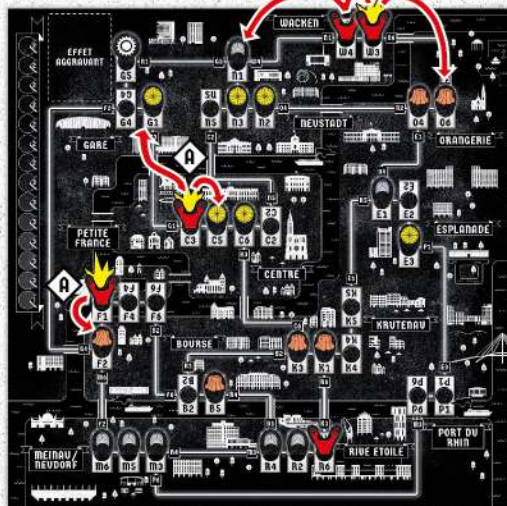
Les **actions** sont résumées au dos des **cartes trouble-fête**.

(Pour plus de précisions concernant les actions, voir pages 9 à 11).

❖ 4 Enfin, pour terminer votre tour, ajoutez sur le plateau autant de **piens cohue**  que le chiffre indiqué à côté du dernier **pion joueur** à avoir été posé sur le **compteur d'hystérie**. Chaque **pion cohue**  doit être posé sur une **case libre** d'un lieu de votre choix sur le plateau. (Une case libre ne comporte ni pion joueur, ni pion cohue, ni pion accalmie).

 Tant qu'il n'y a pas de **piens joueur** sur le **compteur d'hystérie**, le nombre de **piens cohue**  à ajouter à la fin de votre tour est de 2.





PROPROPAGATION → [dice icon]

Diabolo s'agit de voler le quartier. Vous le prenez dans deux districts.

Diabolo se place sur le quartier qu'il impose. Et il est libre de s'y installer.

ÇA DÉMÉNAGE → [dice icon]

Diabolo s'agit de voler le quartier. Vous le prenez dans deux districts.

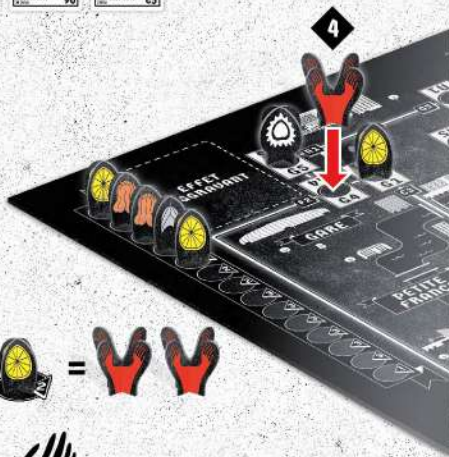
Diabolo s'agit de voler le quartier. Vous le prenez dans deux districts.

Diabolo s'agit de voler le quartier. Vous le prenez dans deux districts.

PAS DE QUARTIER → [dice icon]

Diabolo s'agit de voler le quartier. Vous le prenez dans deux districts.

Diabolo s'agit de voler le quartier. Vous le prenez dans deux districts.



FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un **pion joueur** est posé sur la dernière case du **compteur d'hystérie**, la partie se termine immédiatement (même si un joueur n'a pas fini son tour).



Chaque joueur compte le nombre d'**emplacements vides** □ restant sur ses **cartes lieu** (1 rabat-joie ♣ = 2 emplacements vides □). Celui qui en possède le plus au total remporte la partie.

En cas d'égalité, on départage les joueurs en regardant celui qui détient le plus de **cartes lieu**.

Si l'égalité persiste, plusieurs joueurs sont déclarés vainqueurs.

ÉLIMINATIONS

Si avant la fin de la partie un joueur ne possède plus de **cartes lieu**, celui-ci devra défausser sa **carte trouble-fête** et en piocher au hasard une autre. Ensuite le joueur éliminé devra piocher dans la **défausse des cartes lieu** autant de cartes que le joueur qui en possède le moins. Le joueur peut choisir ses **cartes lieu** dans la défausse mais ne peut pas prendre des lieux sur lesquels sont posés un **pion cohue** ♥ ou le **pion accalmie** ⚙.

Le joueur pose ensuite les **cartes lieu** obtenues devant lui, ajoute 2 **danseurs** ♠ sur chacune de ses cartes et pose les **pions joueurs** de son nouveau **trouble-fête** sur les **cases** correspondantes sur le plateau. Enfin on reprend la partie là où elle s'était interrompue.

- Si le joueur avait dans son jeu des **cartes lieu** piochées dans le paquet de **cartes événement** au moment où il a été éliminé, celui-ci peut les conserver.


- Dans de rares cas, si un joueur est amené à jouer un trouble-fête dont les **pions joueur** se trouvent sur le **compteur d'hystérie**, utilisez les **pions joueur** mis de côté et non ceux du **compteur d'hystérie**.


Dans le cas des parties à 2 joueurs, si un joueur ne possède plus de **cartes lieu**, la partie s'arrête et son adversaire est déclaré vainqueur.



LISTE DES ACTIONS

☐ ou ☐ ou ☐ ◀ **PROPAGATION** ▶ ☐ ou ☐ ou ☐

Déplacez (avec le **dé noir**) un **pion cohue** 

ou
déplacez (avec le **dé blanc**) le **pion accalmie** 
vers n'importe quelle **case libre** sur le plateau.



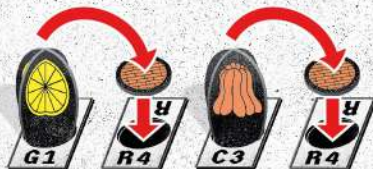
☐ ou ☐ ◀ **ÇA DÉMÉNAGE** ▶ ☐ ou ☐



Déplacez un **pion joueur adverse** (avec le **dé noir**).

ou
déplacez un de **vos pions joueur** (avec le **dé blanc**) vers n'importe quelle **case libre** sur le plateau. (vous pouvez aussi intervertir un **pion joueur** avec un **pion cohue** du plateau).


Posez votre **jeton quarantaine** sous le **pion joueur** déplacé. (Pour plus d'informations concernant le jeton quarantaine, voir page 13).


☐ ou ☐



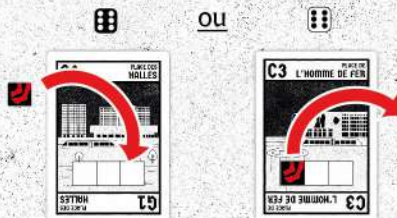
- Le joueur déplacé devra prendre la **carte lieu** correspondante dans la défausse, transférer les **danseurs**  et les **rabat-joie**  depuis son ancienne **carte lieu** vers la nouvelle et poser l'ancienne au sommet de la défausse.
- Tant qu'un joueur possède tous les lieux d'un quartier, aucun **pion joueur** de ce quartier ne peut être déplacé.


☐ ◀ **ACTIONS SPÉCIFIQUES** ▶ ☐

Ajoutez directement des **danseurs**  sur les **emplacements** ☐ des **cartes lieux adverses**

ou
supprimez directement des **danseurs**  sur les **emplacements** ☐ de vos **cartes lieux**.

(Pour plus d'informations, voir pages 10 à 11).



Peu importe le **trouble-fête** incarné, vous ne pourrez pas ajouter ou supprimer plus de **3 danseurs** . Si plus de 3 cartes correspondent aux conditions de votre action, vous devrez choisir lesquelles sont affectées.

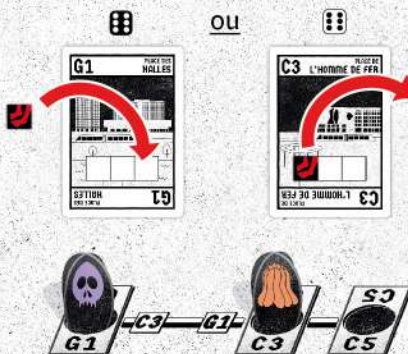


ACTIONS SPÉCIFIQUES

☒ ◀ FÊTE DES VOISINS ▶ ☒

- Avec le **dé noir**: Choisissez 1 adversaire. Ajoutez 1 **danseur** 🎭 sur tous les lieux lui appartenant connectés à au moins un **pion joueur** qui n'est pas le sien (maximum 3 danseurs).

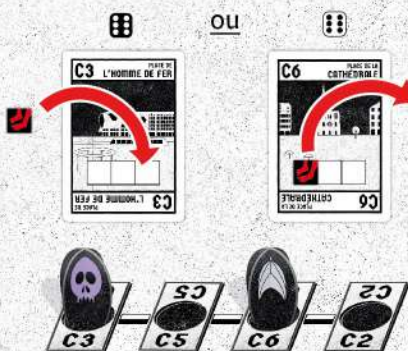
- Avec le **dé blanc**: Supprimez 1 **danseur** 🎭 sur tous les lieux vous appartenant connectés à au moins un **pion joueur** qui n'est pas le votre (maximum 3 danseurs).



☒ ◀ PAS DE QUARTIER ▶ ☒

- Avec le **dé noir**: Choisissez 1 adversaire. Ajoutez 1 **danseur** 🎭 sur tous les lieux lui appartenant situés dans des quartiers où il ne possède qu'un seul lieu (maximum 3 danseurs).

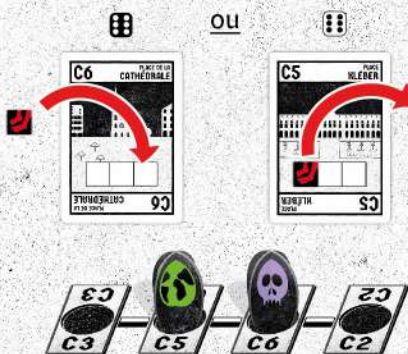
- Avec le **dé blanc**: Supprimez 1 **danseur** 🎭 sur tous les lieux vous appartenant situés dans des quartiers où vous ne possédez qu'un seul lieu (maximum 3 danseurs).



☒ ◀ ÉGARÉ ▶ ☒

- Avec le **dé noir**: Choisissez 1 adversaire. Ajoutez 1 **danseur** 🎭 sur tous les lieux lui appartenant qui ne sont connectés à aucun autre de ses **pions joueur** (maximum 3 danseurs).

- Avec le **dé blanc**: Supprimez 1 **danseur** 🎭 sur tous les lieux vous appartenant qui ne sont connectés à aucun autre de vos **pions joueur** (maximum 3 danseurs).



☒ ◀ THÉORIE DU CHAOS ▶ ☒

- Avec le **dé noir**: Choisissez 1 adversaire et jetez à nouveau vos 4 dés. Pour chaque dé, ajoutez 1 **danseur** 🃏 sur une **carte lieu** lui appartenant qui porte le même chiffre (maximum 3 danseurs).

- Avec le **dé blanc**: Jetez à nouveau vos 4 dés. Pour chaque dé, supprimez 1 **danseur** 🃏 sur une **carte lieu** vous appartenant qui porte le même chiffre (maximum 3 danseurs).

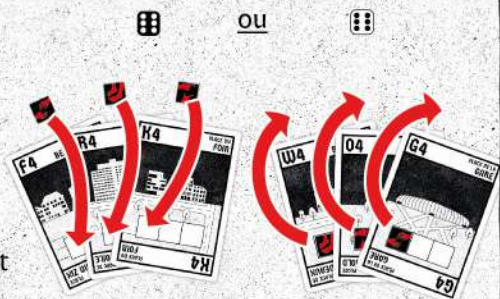


⚠ Pour l'action **Théorie du chaos**: Vous pouvez tout à fait ajouter ou supprimer plusieurs **danseurs** 🃏 sur une même **carte lieu** si plusieurs de vos dés indiquent le chiffre de cette carte > 1 **danseur** 🃏 par dé.

☒ ◀ DÉCRET ▶ ☒

- Avec le **dé noir**: Choisissez 1 chiffre. Ajoutez 1 **danseur** 🃏 sur toutes les **cartes lieu** adverses qui portent ce chiffre (maximum 3 danseurs).

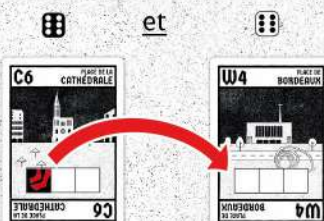
- Avec le **dé blanc**: Choisissez 1 chiffre. Supprimez 1 **danseur** 🃏 sur toutes les **cartes lieu** vous appartenant qui portent ce chiffre (maximum 3 danseurs).



☒ ◀ LIVRAISON ▶ ☒

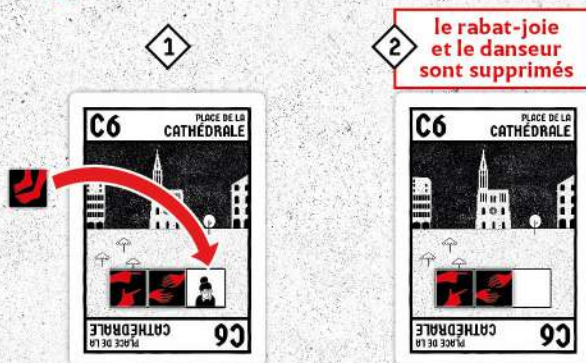
Le dé noir et le dé blanc ont le même effet:

Déplacez 1 **danseur** 🃏 depuis une de vos **cartes lieu** vers n'importe quelle **carte lieu** adverse.



RABAT-JOIE

Les **rabat-joie** (A) sont les fidèles acolytes des **trouble-fête**. Ils se placent directement sur les **emplacements vides** □ de vos **cartes lieu**. Lorsque tous les **emplacements** □ d'une **carte lieu** sont occupés par des **danseurs** (V) et qu'un **danseur** (V) s'apprête à se poser sur un **emplacement** □ occupé par un **rabat-joie** (A), le jeton **rabat-joie** (A) et le jeton **danseur** (V) sont tous les deux supprimés (2).



Mis à part les **rabat-joie** (A) distribués en début de partie, les joueurs peuvent obtenir des **rabat-joie** (A) via les **cartes prestige**, qui se trouvent dans le paquet de **cartes événement**. Lorsqu'elles sont piochées, celles-ci permettent à chaque joueur de choisir 1 quartier et d'ajouter 1 **rabat-joie** (A) sur toutes les **cartes lieu** lui appartenant situées dans ce quartier.

EFFET AGGRAVANT

Certaines **cartes événement** doivent être posées sur l'emplacement **effet aggravant** du plateau.

Ces **cartes événement** ne sont pas défaussées immédiatement mais seront défaussées selon certaines conditions indiquées sur la carte. Tant qu'une **carte événement** est sur cet emplacement, elle génère un effet qui reste actif jusqu'à ce qu'elle soit défaussée ou recouverte. Si une autre carte avec un **effet aggravant** est révélée, celle-ci vient recouvrir la précédente, annulant son effet jusqu'à ce que la carte qui la recouvre soit défaussée.

QUARANTAINE

À chaque fois que vous utilisez l'action **ça déménage**, que ce soit sur l'un de vos lieux (avec le **dé blanc**) ou sur un lieu adverse (avec le **dé noir**), vous devrez toujours poser votre **jeton quarantaine** sous le **pion joueur** déplacé.

Il est interdit d'utiliser l'action **ça déménage** sur un **pion joueur** sous lequel il y a un **jeton quarantaine** adverse.


- Si votre **jeton quarantaine** est déjà sous un **pion joueur** et que vous utilisez l'action **ça déménage**, vous devrez obligatoirement déplacer votre **jeton quarantaine** vers le **pion joueur** qui vient d'être déplacé, libérant donc l'autre **pion joueur**.


- Si votre **jeton quarantaine** était sous un pion qui vient d'être posé sur le **compteur d'hystérie**, vous pouvez récupérer votre **jeton quarantaine**.



Tant que votre **jeton quarantaine** est sous ce **pion**, vos adversaires ne peuvent pas le déplacer.

ACCALMIE

Le pion **accalmie**  apparaît dès le début de la partie et ne peut être supprimé du plateau. Le seul moyen de déplacer ce pion est d'utiliser l'action **propagation** du **dé blanc** (voir page 9).













Il est interdit de poser ou de déplacer des **pions cohue**  vers toutes les **cases** du plateau dont le chiffre est identique à celui du lieu sur lequel se trouve actuellement le **pion accalmie** .

Tant que l'**accalmie** est sur ce lieu...



...Les joueurs ne peuvent plus ajouter de **pions cohue** sur tous les lieux portant le chiffre 4.

PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

- Un joueur ne peut pas ajouter de **rabat-joie**  sur une **carte lieu** où il n'y a plus d'**emplacement vide** .
- Un joueur peut avoir plusieurs **rabat-joie**  sur une même **carte lieu**.
- Lorsque les joueurs déplacent un pion sur le plateau à l'aide des actions **propagation** ou **ça déménage**, le pion peut être déplacé sur n'importe quelle **case libre** même si ce pion n'est pas connecté à cette **case**.
- Les **cartes lieu piochées** dans le paquet de **cartes événement** ne peuvent pas être utilisées si 1 **danseur**  s'apprête à se poser sur le dernier **emplacement vide** d'une carte lieu.
- Lorsque plusieurs joueurs sont touchés par une **carte événement**, les joueurs appliquent l'effet chacun leur tour dans le sens du jeu, en commençant par le joueur actif.
- Les **cartes événement** ne sont pas soumises au **pion accalmie**  et aux **jetons quarantaine**.
- Si pendant son tour, un joueur active un **effet aggravant** et doit également piocher une **carte événement**, il devra d'abord appliquer l'**effet aggravant** puis lire la **carte événement** et appliquer son effet.
- Un **pion cohue** activé  ajoute 1 **danseur**  sur un lieu, seulement si ce lieu et le **pion cohue**  sont reliés par une route. S'il y a une **case libre** entre un **pion cohue**  et un **pion joueur**, ceux-ci ne sont pas considérés comme connectés.
- Il ne peut y avoir que 10 **pions cohue**  maximum posés sur le plateau. Si ces 10 pions sont déjà posés, ou s'il n'y a plus de **cases** disponibles sur le plateau vous devrez attendre que des pions soient activés avant de pouvoir en ajouter de nouveaux.
- Si un **pion cohue**  se trouvait initialement sur un lieu portant le même chiffre que le lieu sur lequel vient d'être posé le **pion accalmie** . Le **pion cohue**  reste en place et pourra être activé comme les autres.
- Liste des quartiers : **B** : Bourse **C** : Centre **E** : Esplanade **F** : Petite France **G** : Gare **K** : Krutenau **M** : Meinau Neudorf **N** : Neustadt **O** : Orangerie **P** : Port du Rhin **R** : Rive Etoile **W** : Wacken

MISE EN PLACE AVANCÉE

Nous vous invitons à tester cette mise en place avancée lorsque vous aurez joué plusieurs parties de Strascendance.
Cette mise en place repose sur le principe de **Draft** expliqué plus bas.




Après que les **cartes trouble-fête** aient été distribuées. Chaque joueur pose devant lui autant de **pions joueur** que ce qui est indiqué dans le tableau ci-après (les pions joueur restants sont rangés dans la boîte). Puis distribuez aléatoirement à chaque joueur, face cachée, autant de **cartes lieu** que ce qui est indiqué dans le tableau ci-après.

- 2 joueurs** : Chaque joueur prend 10 de ses pions joueur et reçoit 15 cartes lieu.
- 3 joueurs** : Chaque joueur prend 8 de ses pions joueur et reçoit 12 cartes lieu.
- 4 joueurs** : Chaque joueur prend 6 de ses pions joueur et reçoit 9 cartes lieu.
- 5 joueurs** : Chaque joueur prend 5 de ses pions joueur et reçoit 7 cartes lieu.

Ensuite chaque joueur regarde les cartes qu'il a reçu. Tous les joueurs choisissent en même temps une carte de leur main, qu'ils vont, au choix, défausser face cachée ou la poser face visible devant eux. Si le joueur pose sa carte devant lui, il pose également un de ses **pions joueur** sur la **case** correspondante sur le plateau.

Tous les joueurs vont ensuite passer en même temps le reste de leur paquet au joueur à leur gauche et récupérer le paquet tendu par le joueur à leur droite. Chacun va à nouveau choisir de garder ou de défausser une carte du paquet qu'il vient de recevoir, puis passer le reste du paquet et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.

- 2 joueurs** : À la fin chaque joueur devra avoir défaussé 5 cartes lieu, ni plus ni moins.
- 3 joueurs** : À la fin chaque joueur devra avoir défaussé 4 cartes lieu, ni plus ni moins.
- 4 joueurs** : À la fin chaque joueur devra avoir défaussé 3 cartes lieu, ni plus ni moins.
- 5 joueurs** : À la fin chaque joueur devra avoir défaussé 2 cartes lieu, ni plus ni moins.

À la fin, les joueurs doivent avoir posé sur le plateau tous les **pions joueur** qu'ils avaient disposés devant eux. Toutes les cartes défaussées et celles non distribuées, s'il y en a, sont rassemblées pour constituer la défausse. Vous pouvez ensuite reprendre la mise en place classique en distribuant les **rabat-joie**  et en posant les **pions cohue**  et **accalmie**  sur le plateau.

UN GRAND MERCI AUX TESTEURS :

Daria Ayvazova, Angel Fernando Badillo, Marion Baleste, Rebecca Barjoud, Gabriel Betito, Alexis Beyer, Roman César Bihl, Fabien Bonillo, Flora Bonnard, Sophie Cailac, Mariana Calvo, Maxime Capron, Thomas Causin, Khadija Chaouachi, Luis Chaves, Julien Clabecq, Beatrice Corsini, Jean Delepaul, Robin Denaux, Pauline De Pellegars, Benjamin Dewailly, Nicolás Díaz, Julien Dubourguais, Emma Dufour, Camille Duval, Emilie Froelich, Arnaud Geng, Gabrielle Grasnick, Adriana Grzesiczak, Gaël Guyo, Clémence Hanssler, Gauthier Hérault, Jean Hugues, Marion Jeannerat, Blandine Kuntz, Jan Leydecker Catelot, Hélène Leroy, Yannick Louis, Violaine Magnin-Bertin, Luis Miguel, Emilie Muller, Joseph Pallamidessi, Alejandro Palomino, Antoine Payen, Lucas Pfeiffer, Loïc Pirou, Alexandre Puech, Alessandra Riccetti, Apolline Roman, Tomás Sánchez, Mariá Sava, Mélanie Schermuly, Charlotte Schmitt, Manon Sebah, Léa Seirlan, Edgar Soubiran, Pierre-Baptiste Tartas, Mathieu Toussaint, Cecile Villemain, Hélène Werckmeister, Simon Wiedemann, Marc-Antoine.

Un merci tout particulier:

Aux contributeurs Ulule, sans qui le projet n'aurait jamais vu le jour -
À nos familles pour nous avoir soutenus -
À Élise Anuszewski pour ses recommandations artistiques -
À Antoine Verstraete pour ses conseils avisés - À la Sauce aux Jeux pour la première apparition publique de Strascendance - À Marc Antoine, Robin Denaux et Mathieu Toussaint pour la relecture.

CRÉDITS

Auteurs et illustrateurs : María Paloma Sánchez
et Luc Anuszewski
Édition : Disto studio
www.distostudio.com

Fabriqué en Espagne - par AGR Priority
© 2020 Disto studio Tous droits réservés
© 2020 Strascendance Tous droits réservés

Font 1 : Infini, Sandrine Nugue / CNAP. Font 2 : Germania one, John Vargas Beltrán.